



- 68个商业实例，828分钟**实例视频**，行业的主流设计类型应有尽有
- 赠送**100个**矢量素材、**100个**动画源文件、**100个**声音素材、**2100个**图标，为动漫设计提供丰富的素材资源
- 赠送动漫设计**业务合同**样稿，为业务合作提供一定的参考



动漫设计师**就业实战**

大揭秘

胖鸟工作室 编著



科学出版社
www.sciencep.com



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn

全面 \ 专业 \ 实用 \ 生动



- 68个商业实例，828分钟实例视频，行业的主流设计类型应有尽有
- 赠送100个矢量素材、100个动画源文件、100个声音素材、2100个图标，为动漫设计提供丰富的素材资源
- 赠送动漫设计业务合同样稿，为业务合作提供一定的参考

深度

动漫设计师就业实战

Flash + Illustrator + Audition + 动画制作规范

大揭秘

胖鸟工作室 编著



科学出版社
www.sciencep.com



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhep.com.cn

内 容 简 介

本书全面介绍了 Flash 在动漫设计领域中的广泛应用,以动漫实例制作为主,以动漫相关知识为辅,做到活学活用,全面提升读者在 Flash 动漫设计领域的实际动手能力。

全书共 14 章,包括 Flash 动漫设计师解读、Flash 动漫设计原理、Flash 动漫设计基础知识、动画角色绘制、动画分镜头绘制、片头动画、人运动规律动画、自然现象运动规律动画、课件制作、交互动画制作、声音与视频的应用、Flash MTV、Flash 贺卡、Flash 综合动画等。通过对本书的学习,读者不仅可以轻松掌握 Flash 动漫设计制作的方法,还能通过典型的应用实例体验到真实的设计,起到举一反三的学习效果,从而设计制作出更精彩的 Flash 动漫作品。

本书内容新颖、技术实用、资源丰富、案例经典,适合想使用 Flash 进行动漫艺术创作的初中级读者阅读,也可以作为网页动画设计培训班的参考教材。

随书光盘中包含了书中部分案例源文件和视频教学文件。

需要本书或技术支持的读者,请与北京清河 6 号信箱(邮编:100085)发行部联系,电话:010-62978181(总机)转发行部、010-82702675(邮购),传真:010-82702698, E-mail: tbd@bhp.com.cn。

图书在版编目(CIP)数据

动漫设计师就业实战大揭秘 / 胖鸟工作室编著. —北京:
科学出版社, 2009.10

ISBN 978-7-03-025247-0

I. 动... II. 胖... III. 动画—设计—图形软件, Fash,
IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2009)第 143204 号

责任编辑:李志云

/ 责任校对:高雅

责任印刷:天时

/ 封面设计:潘海波

科学出版社 出版

北京东黄城根北街 16 号

邮政编码:100717

<http://www.sciencep.com>

北京天时彩色印刷有限公司印刷

科学出版社发行 各地新华书店经销

*

2009 年 10 月第 1 版

开本: 787mm×1092mm 1/16

2009 年 10 月第 1 次印刷

印张: 25.5 (全彩印刷)

印数: 1-3 000 册

字数: 576 千字

定价: 79.00 元 (配 1 张 DVD 光盘)

前言

时至今日，随着计算机和网络的普及，以图来代表、传达信息已经成为信息普遍传播的方式。动漫是综合绘画、文学、音乐、创意和工业生产的媒体形式，是重要的视觉艺术。Flash动漫不仅涉及文学艺术的各门学科，还与社会文化、科学等诸多领域密切相关，并且随着时代发展与观念更新，Flash动漫的综合性将越来越广泛。

本书从实际应用的角度出发，系统介绍了Flash在动漫设计领域中的广泛应用，采用“以动漫实例制作为主，以动漫相关知识为辅”，做到活学活用，全面提升读者在Flash动漫设计领域的实际动手能力。

本书章节及内容安排

全书共分为14章，包括动漫的发展介绍、Flash动漫设计要求、Flash动漫设计的原理和基础知识、以及各种常见的各种Flash动漫的制作方法、经验和技巧。

第1章至第3章，主要介绍了动漫的概念、动漫的发展，以及Flash动漫的设计原理和基础，包括动漫的审美、动漫的相关术语、Flash动漫设计师相关概念、Flash动画设计的原则、分类、运用，并且还介绍了Flash的发展以及Flash动画的基础，使读者对Flash动漫设计行业有深入的了解。

第4章，主要向读者介绍了Flash动漫角色设计的相关知识，并通过3种不同类型的Flash动画角色的绘制，帮助读者理解并掌握Flash动漫角色的设计以及绘制的方法。

第5章，主要向读者介绍了Flash动画场景以及分镜头的相关知识，在本章的讲解过程中，将一个完场的场景动画区别为主镜头、次镜头和定位框分别进行讲解，使读者更易理解相关知识。

第6章，主要向读者介绍Flash片头动画的相关知识，通过4种不同类型的片头动画的实例制作，向读者全方位的展示Flash片头动画的制作方法和技巧。

第7章，主要向读者介绍了运动规律动画的相关知识和制作方法，通过人物逐帧、人物头发飘动和人物奔跑3种常见的运动动画的制作，使读者更加了解在Flash动漫的创作过程中，运动规律动画的表现方法和形式。

第8章，主要向读者介绍了自然现象运动规律动画的相关知识，通过光影动画、下雨动画、火光动画和闪电动画4种自然界现象的动画制作，帮助读者掌握自然界运动规律动画的表现形式和制作方法。

第9章，主要向读者介绍了Flash课件的制作，包括Flash课件的特点以及制作流程，并通过3个不同类型的Flash课件的制作讲解，使读者轻松掌握Flash课件的制作。

第10章，主要向读者介绍了交互动画的设计制作，包括交互动画的分类和交互动画常用的脚本，通过3个交互动画实例的制作，使读者了解并掌握Flash交互动画的制作方法和交互动画的作用。

第11章，主要向读者介绍了声音和视频在Flash动漫中的应用，包括声音和视频在Flash软件中的编辑和使用方法，并通过3个实例讲解，帮助读者掌握在Flash动画中对声音和视频的使用和控制方法。

第12章,向读者重点介绍Flash MTV的相关基础知识,并通过不同类型的Flash MTV的设计制作帮助读者更好地理解Flash MTV设计。

第13章,向读者介绍Flash贺卡设计制作的相关基础知识,并且通过3种不同类型的Flash贺卡的制作向读讲解Flash贺卡的设计方法和技巧。

第14章,向读者介绍了Flash综合动画设计制作,包括Flash整站和Flash场景动画的相关知识,并且通过Flash整站和Flash场景动画实例的制作,向读者介绍了Flash综合动画设计的方法和技巧。

本书特点

全书内容新颖、技术实用、资源丰富、案例经典、紧扣Flash动漫设计各方面知识,具有很强的实用价值。

本书主要具有以下特点:

- 语言简洁、图文并茂,书中有大量的Flash动漫设计知识,使读者对Flash动漫设计行业能够有更加深入的了解和认识。
- 实例涉及面广,几乎涵盖了Flash动漫设计的各个方面,力求让读者通过不同的实例掌握不同的知识点。
- 在对实例的讲解过程中,手把手地解读如何操作,直至得出最终效果。
- 注重技巧的归纳和总结,在本书知识点和实例的讲解过程中穿插着大量的提示、技巧、行业提示和动画行规,使读者更容易理解和掌握,方便知识点的记忆。
- 对书中每一个实例的制作过程,均配有相关的视频教程,使得每一个步骤都明了易懂,操作一目了然。

本书读者对象

本书适合Flash动漫设计人员自学或参考,也适合想进入Flash动漫设计领域的读者朋友与Flash设计专业的大中专学生阅读,同时对专业设计人士也有很高的参考价值。希望读者通过对本书的学习,能够早日成为优秀的Flash动漫设计师。

本书配套光盘中提供了书中实例的源文件和素材,以及实例相关的视频教程,方便读者制作出与实例同样精美的效果。

本书由王权、张航编写,另外还得到了张晓景、李晓斌、王大远、罗廷兰、张智英、王延楠、于海波、肖阁、刘钊、魏华、孟权国、张国勇、贾勇、梁革、邹志连、贺春香、周宝平、范明等人的帮助。书中难免有错误和疏漏之处,希望广大读者朋友批评、指正,我们一定会全力改进,在以后的工作中加强和提高。

编 者

目 录

第1章 Flash动漫设计师解读——了解设计师的专业素养

1.1 动漫简介	2	1.3.2 Flash动漫设计师	18
1.1.1 什么是卡通	2	1.4 Flash动漫设计师解读	18
1.1.2 动漫概念的发展	5	1.4.1 Flash动漫设计师的基本技能	18
1.1.3 动漫与Flash相结合	6	1.4.2 Flash动漫设计师的高级技能	19
1.1.4 动漫设计相关术语	7	1.5 Flash动漫设计师应该具备的素质	20
1.2 动漫的审美	14	1.5.1 个人素质	20
1.2.1 什么是审美	14	1.5.2 职业素质	21
1.2.2 动漫的审美	14	1.5.3 审美意识	21
1.2.3 Flash动漫的审美	17	1.5.4 创新意识	22
1.3 Flash动漫设计师	17	1.6 本章小结	22
1.3.1 什么是设计师	18		

第2章 Flash动漫设计原理——精彩设计源动力

2.1 Flash动漫设计原则	24	2.4.2 传统动漫的创作流程	30
2.2 Flash动漫形式的分类	24	2.4.3 Flash动漫的创作流程	31
2.2.1 静态Flash动漫	24	2.4.4 动漫产业的现状和发展	33
2.2.2 动态Flash动漫	25	2.5 Flash 动漫的设计要素	33
2.3 Flash动漫的艺术化和商业化	25	2.5.1 静态Flash动漫设计要素	33
2.3.1 Flash动漫的艺术化	25	2.5.2 动态Flash动漫设计要素	34
2.3.2 Flash动漫的商业化	26	2.6 动漫创作的个性化	35
2.4 Flash动漫的运用	26	2.7 本章小结	36
2.4.1 Flash动漫的应用领域	26		

第3章 Flash动漫设计基础——战场中必备的利刃

3.1 Flash引领动画潮流	38	3.1.2 Flash的发展	38
3.1.1 Flash的前身	38	3.1.3 Flash动画与传统动画比较	39

3.1.4 Flash的应用以及发展前景	40	3.3.2 关于Flash动漫制作的其他 辅助软件	45
3.2 Flash动画制作基础	41	3.4 影响Flash动画的元素	54
3.2.1 Flash动画的特点	41	3.4.1 帧	54
3.2.2 Flash动画基本术语	42	3.4.2 时间轴	55
3.2.3 位图图像和矢量图的区别	43	3.4.3 帧频	57
3.3 Flash动漫设计软件	44	3.5 本章小结	57
3.3.1 关于Flash软件	44		

第4章 动画角色绘制——动画创作的灵魂

4.1 角色设计制作简介	60	4.3.3 制作步骤	71
4.1.1 动画角色的分类	60	4.3.4 案例小结	76
4.1.2 动画角色设计制作要点	61	4.3.5 他山之石——绘制Q版中国风 人物	76
4.2 实例——基本绘图方式	62	4.4 实例——设计动漫角色	77
4.2.1 设计分析	63	4.4.1 设计分析	77
4.2.2 色彩分析	63	4.4.2 色彩分析	77
4.2.3 制作步骤	63	4.4.3 制作步骤	77
4.2.4 案例小结	69	4.4.4 案例小结	81
4.2.5 他山之石——绘制卡通动物	69	4.4.5 他山之石 ——绘制可爱小鸡角色	81
4.3 实例——设计制作卡通人物	70	4.5 本章小结	82
4.3.1 设计分析	70		
4.3.2 色彩分析	70		

第5章 动画分镜头绘制——展现最真实的故事

5.1 动画场景绘制简介	84	5.3 实例——制作次镜头动画	94
5.1.1 场景绘制类别	84	5.3.1 设计分析	95
5.1.2 场景绘制的技能要求	85	5.3.2 色彩分析	95
5.2 实例——主镜头动画的制作	86	5.3.3 制作步骤	95
5.2.1 设计分析	87	5.3.4 案例小结	99
5.2.2 色彩分析	87	5.3.5 他山之石 ——制作卡通次镜头动画	99
5.2.3 制作步骤	87	5.4 实例——定位框制作	100
5.2.4 案例小结	94	5.4.1 设计分析	101
5.2.5 他山之石 ——制作卡通主镜头动画	94	5.4.2 制作步骤	101

5.5 实例——综合动画的制作	102	5.5.4 他山之石	
5.5.1 制作分析	103	——制作镜头综合动画	104
5.5.2 制作步骤	103	5.6 本章小结	105
5.5.3 案例小结	104		



第6章 制作片头动画——拉开华丽的序幕

6.1 片头动画简介	108	6.3.5 他山之石	
6.1.1 片头动画制作过程	108	——制作个性片头动画	126
6.1.2 动画分镜头画面的		6.4 实例——展示动画	126
基本造型元素	108	6.4.1 设计分析	127
6.2 实例——Loading动画	108	6.4.2 色彩分析	127
6.2.1 设计分析	109	6.4.3 制作步骤	127
6.2.2 色彩分析	109	6.4.4 案例小结	133
6.2.3 制作步骤	109	6.4.5 他山之石	
6.2.4 案例小结	113	——制作商业展示动画	133
6.2.5 他山之石		6.5 实例——场景切换效果	133
——制作贺卡Loading	114	6.5.1 设计分析	134
6.3 实例——片头动画	114	6.5.2 制作步骤	134
6.3.1 设计分析	115	6.5.3 案例小结	138
6.3.2 色彩分析	115	6.5.4 他山之石——制作卡通场景	
6.3.3 制作步骤	115	切换动画	138
6.3.4 案例小结	126	6.6 本章小结	139



第7章 人和动物运动规律动画——体现运动中的美

7.1 人物运动规律简介	142	7.3.2 制作步骤	153
7.1.1 人物运动动画分类	142	7.3.3 案例小结	157
7.1.2 人物运动动画制作流程	145	7.3.4 他山之石——几吹动画	158
7.2 实例——人物逐帧动画	145	7.4 实例——人物奔跑动画	158
7.2.1 制作分析	146	7.4.1 制作分析	159
7.2.2 制作步骤	146	7.4.2 制作步骤	159
7.2.3 案例小结	152	7.4.3 案例小结	170
7.2.4 他山之石——人物跳动动画	152	7.4.4 他山之石——人物跑动动画	170
7.3 实例——人物头发飘荡动画	153	7.5 本章小结	171
7.3.1 制作分析	153		

第8章 自然现象运动规律动画——展现大自然的魅力

8.1 自然现象运动规律简介	174	8.3.4 他山之石——雨滴动画效果	189
8.1.1 自然现象运动动画分类	174	8.4 实例——火光动画效果	191
8.1.2 自然现象运动动画制作流程	177	8.4.1 制作分析	191
8.2 实例——光影动画效果	177	8.4.2 制作步骤	191
8.2.1 制作分析	177	8.4.3 案例小结	199
8.2.2 制作步骤	177	8.4.4 他山之石——篝火动画效果	199
8.2.3 案例小结	183	8.5 实例——闪电动画效果	200
8.2.4 他山之石——光照动画效果	183	8.5.1 制作分析	200
8.3 实例——下雨动画效果	183	8.5.2 制作步骤	200
8.3.1 制作分析	184	8.5.3 案例总结	204
8.3.2 制作步骤	184	8.5.4 他山之石——雷电动画效果	205
8.3.3 案例小结	189	8.6 本章小结	205

第9章 课件制作——课堂教学好助手

9.1 课件设计制作简介	208	9.3.2 制作步骤	222
9.1.1 Flash课件的特点	208	9.3.3 案例小结	228
9.1.2 Flash课件的设计制作流程	210	9.3.4 他山之石	
9.2 实例——试题类多媒体课件	212	——文学类多媒体课件	228
9.2.1 设计分析	212	9.4 实例——地图类多媒体课件	229
9.2.2 制作步骤	212	9.4.1 设计分析	229
9.2.3 案例小结	221	9.4.2 制作步骤	230
9.2.4 他山之石		9.4.3 案例总结	236
——问题类多媒体课件	221	9.4.4 他山之石	
9.3 实例——故事类多媒体课件	221	——导航类多媒体课件	236
9.3.1 设计分析	222	9.4 本章小结	237

第10章 交互动画设计——完美便捷的互动

10.1 交互动画制作简介	240	10.2 控制动画播放效果	
10.1.1 常见交互动画分类	240	——一页美丽的回忆	243
10.1.2 交互动画脚本简介	241	10.2.1 控制动画制作分析	244

10.2.2 制作步骤·····	244	10.3.4 他山之石——制作卡通日历···	257
10.2.3 案例小结·····	249	10.4 加载影片——团结就是力量·····	258
10.2.4 他山之石		10.4.1 加载影片动画制作分析·····	259
——控制MV的播放·····	249	10.4.2 制作步骤·····	259
10.3 循环动画制作		10.4.3 案例小结·····	267
——季是年的轮回·····	250	10.4.4 他山之石	
10.3.1 循环动画制作分析·····	250	——制作商品宣传动画·····	267
10.3.2 制作步骤·····	251	10.5 本章小结·····	268
10.3.3 案例小结·····	257		



第11章 声音与视频应用——有声有色的源泉

11.1 声音视频制作简介·····	270	11.3 编辑声音·····	285
11.1.1 声音的使用·····	270	11.3.1 声音编辑分析·····	285
11.1.2 声音的编辑·····	271	11.3.2 制作步骤·····	285
11.1.3 视频的使用·····	273	11.3.3 案例小结·····	289
11.2 动画添加声音效果		11.3.4 他山之石——处理声音·····	289
——冰爽来自感觉·····	276	11.4 视频的运用·····	289
11.2.1 设计分析·····	276	11.4.1 视频制作分析·····	290
11.2.2 制作步骤·····	276	11.4.2 制作步骤·····	290
11.2.3 案例小结·····	284	11.4.3 案例小结·····	296
11.2.4 它山之石		11.4.4 它山之石·····	296
——为动画添加声音·····	284	11.5 本章小结·····	296



第12章 Flash MTV制作——带着乐声的唯美画面

12.1 MTV制作简介·····	298	12.3 影视动画的运用	
12.1.1 MTV制作分类·····	298	——真实就在虚幻中·····	309
12.1.2 MTV制作要点·····	299	12.3.1 视频制作分析·····	310
12.2 字幕效果·····	299	12.3.2 制作步骤·····	310
12.2.1 字幕编辑分析·····	300	12.3.3 案例小结·····	314
12.2.2 制作步骤·····	300	12.3.4 他山之石	
12.2.3 案例小结·····	309	——视频的使用·····	314
12.2.4 他山之石		12.4 本章小结·····	314
——为动画添加字幕·····	309		

第13章 Flash贺卡设计制作——来自远方的问候

13.1 贺卡制作简介	316	13.3.1 交互贺卡分析	326
13.1.1 贺卡设计分类	316	13.3.2 制作步骤	326
13.1.2 贺卡设计原则	318	13.3.3 案例小结	331
13.1.3 贺卡制作要点	318	13.3.4 他山之石	
13.2 静帧贺卡效果		——控制贺卡的播放	332
——读懂你的祝福	320	13.4 动画贺卡——缤纷尽在一纸间	332
13.2.1 静帧贺卡分析	320	13.4.1 动画贺卡制作分析	333
13.2.2 制作步骤	320	13.4.2 制作步骤	333
13.2.3 案例小结	325	13.4.3 案例小结	340
13.2.4 他山之石		13.4.4 他山之石	
——生日祝福贺卡制作	325	——记事贺卡制作	340
13.3 交互式贺卡		13.5 本章小结	341
——放在离心最近的地方	325		

第14章 Flash综合动画——巨石堆砌的城堡

14.1 Flash整站设计制作	344	14.3.4 他山之石	
14.1.1 Flash整站的分类	344	——科技类整站动画	364
14.1.2 Flash整站设计原则	345	14.4 场景动画制作	
14.2 Flash场景动画制作	345	——穿梭在不同空间	365
14.2.1 Flash场景动画分类	345	14.4.1 场景动画设计分析	366
14.2.2 Flash场景动画设计原则	347	14.4.2 制作步骤	366
14.3 Flash整站制作		14.4.3 案例小结	381
——展示酷炫的平台	347	14.4.4 他山之石	
14.3.1 Flash整站制作分析	348	——故事类场景动画	381
14.3.2 制作步骤	348	14.5 本章小结	381
14.3.3 案例小结	364		

附录 Flash快捷键一览

第1章

Flash动漫设计师解读 ——了解设计师的专业素养



动漫要求夸张与变形，所包含的形式要比通常意义上的漫画还要广泛，强调讽刺、机智和幽默，可以附加无须文字说明的表现性或象征性的画面。动漫这种艺术形式经过多年的发展，已经为大众所接受，并逐渐在形式以及制作方法上得到了相应的创新和改善。

现如今已经是 21 世纪了，动漫被更多地运用在电影、电视、广告等载体上，传统的动漫创作已经不能满足各行业对动漫的需求了，因此，一个比较专业的动漫设计软件 Flash 诞生了，使得动漫的制作过程更加方便简洁，处理更加细腻，动漫的表现形式更加多种多样，同时提高了动漫作品的精美程度及水准。

本章主要介绍动漫的相关基础知识，包括动漫介绍、发展、术语以及动漫的审美，还向大家介绍了 Flash 动漫设计师，以及 Flash 动漫设计师所需要具备的专业素质。

	学习目标				
	知识点	了解	理解	应用	创新
学习要求	动漫简介		√		
	什么是卡通	√			
	动漫概念的发展	√	√		
	动漫与 Flash 相结合				√
	动漫设计相关术语		√		
	什么是审美			√	
	动漫的审美		√		
	Flash 动漫的审美			√	
	Flash 动漫设计师	√			
	Flash 动漫设计师的基本技能			√	
	Flash 动漫设计师的高级技能			√	
	Flash 动漫设计师应该具备的素质		√		

1.1 动漫简介

动漫，是动画和漫画的合称。动画和漫画两者之间存在密切的联系，通常把两者合在一起称为动漫。

动画片（Animation 或 Anime）或者卡通（Cartoon）指的是由许多帧的静止画面连续播放的过程。无论其静止画面是由计算制作还是手绘，当所绘制的单帧画面串连在一起，并且以每秒至少 16 帧的速度播放，使眼睛对画面产生连续的动作错觉，从而就形成了动画。图 1-1 所示为动画画面。通常动画画面的产生需要通过大量密集和乏味的劳动产生，即使在计算机动画科技得到飞速发展的今天也是如此。



图 1-1 动画

漫画（Comics 或 Manga）一词在中文中有两种意思：一种是指笔触简练，篇幅短小，风格具有讽刺、幽默和诙谐的味道，却蕴含深刻寓意的单幅绘画作品；另一种是指绘画风格精致写实，内容宽泛，风格各异，运用分镜式手法表达一个完整故事的多幅绘画作品。两者虽然都属于绘画艺术，但不属于同一类别，彼此之间的差异比较大，但人们已经习惯把这两者称为漫画。为了区分起见，把前者称为传统漫画，把后者称为现代漫画，而“动漫”中的漫画，一般指的是现代漫画，如图 1-2 所示。



图 1-2 现代漫画

1.1.1 什么是卡通

要想找出卡通产生的具体时间很难，很多学者作了大量的考证和研究，不过他们的重点主要放在卡通产生的背景和年代上。但是，有一点是毋庸置疑的，它的发展离不开美国迪斯

尼公司。20 世纪 30 年代迪斯尼公司生产的动画片《米老鼠和唐老鸭》，使得卡通从此风靡全球，至今已有近百年的历史，并且形成了当今异彩纷呈的卡通世界：变形金刚、忍者神龟、白雪公主、大力水手、机器猫、圣斗士、七龙珠、蝙蝠侠、七龙珠、狮子王、花木兰等，这些卡通形象个个神通广大，无所不能，变幻莫测，感人至深。图 1-3 所示为《忍者神龟》剧照。



图 1-3 《忍者神龟》剧照

随着时代迅速发展和技术的突飞猛进，卡通、动漫等概念也被不断赋予新的内容，其内涵和外延都在发生着深刻的变化。卡通是英语 Cartoon 的汉语音译。现代卡通艺术包含两个相互关联的艺术体系，即幽默讽刺画和动画片。

1. 幽默讽刺画

幽默讽刺画源于英文 Comic，又称“卡通画”、“漫画”。它是历史久远，社会影响深远的卡通类型，是一种在近代出现的、以时事或生活实景等为主题，并用简单而夸张的手法加以表现的特殊绘画作品。这种绘画往往运用变形、比拟、象征等手法，构成幽默、诙谐的画面，以取得讽刺的效果。

平时我们看到的漫画可以分为卡通漫画和剧情连环漫画两大类。

卡通漫画是以一组在内容上相关联的幽默、诙谐的画面表达一个完整的中心思想和中心内容。卡通漫画常以四格或八格为一套作品，如图 1-4 所示。

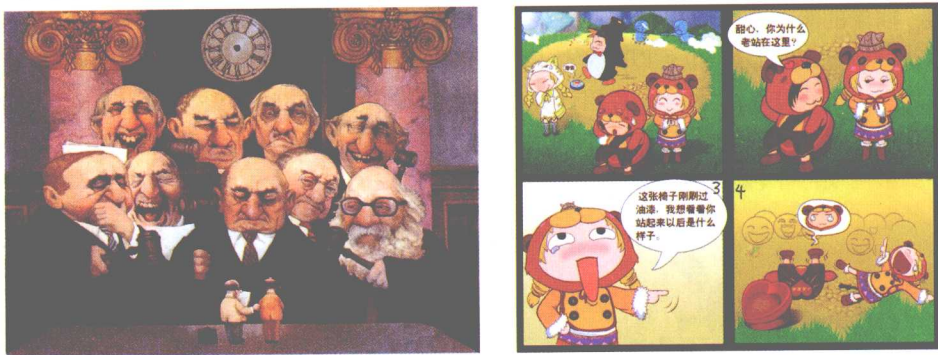


图 1-4 卡通漫画

剧情连环画又称为“长篇漫画”，与卡通漫画相比，其叙事特征进一步加强，这类作品有美国的《超人》、《蝙蝠侠》，日本的《圣斗士》等。在篇幅上，剧情连环漫画也有了显著的增加，作品更多地涉及人物、对白、情节和环境等文学要素。同时，它还大量吸收了影视艺术的创作手法，赋予作品更多的现场感、韵律感和时代感。图 1-5 所示为《超人》长篇漫画。



图 1-5 《超人》长篇漫画

2. 动画片

动画片(Animation)是现代卡通艺术的组成部分,同时又是影视艺术的重要分支。在早期,动画片是以人眼的视觉残留为基础,把人物和图景等分别描绘在特定的材料上,用摄影机以一定的速度连续拍摄,最终形成连续效果的特殊影片。所以,动画片是现代卡通艺术中惟一借助光电媒介的艺术形式。然而,随着科技的进步,特别是随着计算机和数字技术的发展,动画片的制作方式发生了重大的变化,传统的定义似乎已经不大适用于现今的动画片了。

随着技术的广泛运用,动画的定义越来越复杂。一般意义上讲,动画(Animate)应该是创造生命力的手段,使原本无生命的形象获得生命与个性。例如,热情善良的米老鼠,倔强而暴躁的唐老鸭。作为叙事手法,动画片能够使人感动;作为审美现象,动画能够创造动态美学奇迹;作为制作工艺,动画影像具有无穷的表现力。它的形象可以是绘画的、漫画的、写实的、抽象的等,既可以用二维、夸张、假想的空间形象表现,例如,《米老鼠和唐老鸭》中的形象,如图 1-6 所示;也可以用立体模型塑造。用真实拍摄的空间形象来表现,例如,《怪物史瑞克》,如图 1-7 所示;或者用计算机制作的虚拟三维空间形象表现。因此,动画的表现手法非常丰富,包括艺术与技术不同层面的界定,其定义是具有多种可能性的、具有技术和艺术双重性质的手段。



图 1-6 《米老鼠和唐老鸭》中的形象

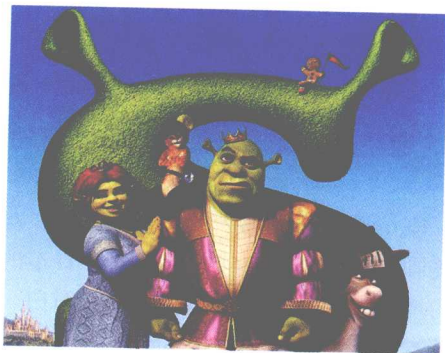


图 1-7 《怪物史瑞克》中的形象

卡通形象是指单独创作或设计出来的艺术形象,是可以独立运用或应用在动画或连环画、电影动画中的艺术形象。卡通形象夸张、变形,所包含的形式比通常意义上的漫画还要广泛。它强调讽刺、机智与幽默,可在附加或无须文字说明的情况下表现具象或象征的图画。现代的卡通覆盖面很广,已经不单单是传统意义上的动画形式,它因其让人无法抗拒的幽默性、独特的审美性而越来越受大众关注。因此以卡通为艺术形象的设计、广告、影视动画、包装装潢、服装图案、吉祥物等数不胜数,被人们广泛接受和喜爱。

随着时间的推移,深受人们喜爱的卡通明星群正在逐步“占领”世界各地,卡通从文化和经济两个方面向不同的民族和地域渗透,对社会生活产生着巨大的影响。

1.1.2 动漫概念的发展

动漫,从狭义上说,是指使用电影镜头语言绘制的漫画;从广义上说,就是动画和漫画两种艺术载体的总称。那么,“动漫”这个词源自何处呢?有人认为来自日语,英语 comic & anime (viz.animation) 含有漫画和动画两层含义。

“漫画”一词应该来自日本,早在 800 年前的藤原时代,日本漫画的鼻祖鸟羽僧曾用中国笔法表现现实生活,他的作品颇具滑稽意味,与现在的漫画概念比较接近,但当时还没有“漫画”这个称谓。直到进入 300 年前的德川时代,八大漫画家之一葛饰北斋用“北斋漫画”命名自己的画集,从此才产生了“漫画”这一汉字名称。“漫画”一词字形虽为汉字,却并非来自于中国。传统的漫画,以幽默、讽刺等功能立足于社会,而现代动漫却以其表现题材的丰富性、内容的多元性、创作手段的灵活性、表现形式的多样性,尤其是计算机设计制作的科技性等设计特征最为常见。

正像绘画分为国画、油画、版画等门类一样,漫画也有多种形式,例如,画面格式有独幅画、四幅或六幅一联的、连环漫画等,内容上有政论式的、抒情诗式的、具有小说情节的等。广义的漫画,其界限是颇为模糊的,但不论漫画的形式有多少变化,只要是以某一固定的视角,平面地叙述和构图,都会令观者像在剧场里观看戏剧演员演出一样,无论怎样看,都保持在一个视平面上。

而动漫则不同,它的突破之处在于动漫家使用各种影视镜头语言来实现动画效果。从某种意义上说,动漫和电影、动画一样,都是处理时间的艺术,它将一个个动作、场景连接起来,以此组成整个动漫故事的叙事逻辑,充分借用了如影别的变化、视角的变化、各种镜头的剪接等电影的镜头语言。因此,一般认为动漫的出现是受到了电影艺术发展的影响与启示。

一般观点认为,“动画”一词源自日本。第二次世界大战前,日本将用线条描绘的漫画作品叫做“动画”;二战后,开始把用木偶、线绘等形式制作的影片统称为“动画”。当今英文对动画艺术的正式称谓为 Animation,其动词形式为 Animate,有“赋予……以生命,使……活起来”的意思。Animation 的词义有“使用逐格拍摄的方法,使木偶等没有生命的事物产生看起来像有生命一样运动起来的电影”的意思。因此,动画是“赋予生命”的含义。中国传统称其为“美术片”,依照中文的词义,“动画”和“动画片”并不完全是同一概念。“动画”是一种活动的画面艺术形象;而“动画片”主要是一种叙事艺术形态,是电影电视的一种类型。动画片拍摄的对象本身不是真人真景,而是艺术家用与之相关的艺术手段设计制作出来的假定性形象。因此,“动画”的概念其外延比“动画片”要广。“动画”本质上应该是一种手段,其核心是“赋予生命”的技巧,也指以这种技巧制作的某些产品。除了影视动画片外,还有科教动画、电子广告动画、电子游戏动画、网页动态信息动画等。

动画的原始制作方法是逐格处理、逐格拍摄或扫描，现在虽然已不是那么笨拙，但其制作工艺仍然非常繁杂且耗时费力，类似拍摄电影，但比拍摄一般电影还要复杂，要求还要严格。电影拍摄的对象是真人，镜头拍摄虽然按剧本操作，但较自由灵活，在后期制作中，剪辑镜头的余地较大，不足的镜头可以补拍。但是动画片拍摄的对象是造型的艺术作品，无论是平面绘画，还是立体偶像，都是艺术家们精心绘制设计出来的形象和场景，耗费了大量的人力、物力和财力，任何一点疏忽都可能造成经济损失而使造价上涨。动画片的制作是按照缜密的计划施行的，不是先拍完镜头后剪辑，而是经过精心规划、周密研究，制订最后的剪辑样式，然后按设计方案估算时间，必须严格按设计计划进行制作、拍摄、扫描，最后的剪辑工作只是把拍摄或扫描好的内容按分镜头画面剧本所要求的次序连接起来而已。

动画和漫画、动漫之间是一种相容的关系，甚至是密不可分的。正如前面所讲解的，有人曾将用线条描绘的漫画称为动画，是因为动画的画面中富含漫画的意蕴，很多动画片本身就是由漫画改编而来的。叙事性动画片中的角色几乎都是漫画性的形象，不论是孙悟空，还是米老鼠，都是如此。从整体动漫产业的角度来说，以动漫角色形象开发出来的各种商品具备漫画艺术的全部特性。不少动画片中的故事还被印制成漫画书畅销于市场。

动漫，因其理念创新、画法精致、切合时尚，形成了它独特的艺术魅力。另外，它的快速制作和低成本等因素对商业化和市场化运作的感召力都是动画所不能及的。

动画、漫画和动漫，都是创作者借以传递情感和审美观的创作手法，需要观赏者体味并产生共鸣。因此要求作者具有较高的文化素养及广博的知识，有想法、有创意。同样一个故事，不同的作者会有个性化感受，所表达出来的内容和意境各有不同，这也正是作品的生命力所在。伴随着时代的发展，受众的需求，动画、漫画和动漫的创作理念越来越接近，相近的题材内容和运用影视语言的艺术特点，使动漫成为荧屏上的漫画书、书包里的动画片。人们常说，动漫是动态的漫画，这不正表明了它们之间的关系吗？并且，动漫是一个巨大的共同市场，动漫、动画与漫画是同根而生，由此产生了一个新的名词——“动漫理念”，同时也迎来了“动漫时代”。

1.1.3 动漫与Flash相结合

随着网络的诞生以及Flash软件的面世，动漫又多了一种创作形式。Flash能轻松实现让卡通形象动起来，也就是说，可以利用Flash制作静态或动态的动漫作品，这种制作方法的出现是Flash软件和卡通形式发展的必然结果。

Flash原本是运用在网页制作上的一个专业设计软件，是一个制作矢量动画的专业软件，相应地，必然会成为制作卡通动漫作品的工具，不管是静态的单幅或者多幅卡通动漫，还是动态的短片、MV卡通动漫，运用Flash都能游刃有余，如图1-8所示。在Flash软件出现的初期，并没有太多的人注意到它制作动漫的功能。相反，人们把它单纯地看做是制作网络动画或者其他元素的工具。